

BRIGHTIS™



ブライティス

Thou, the one chosen by the Elements.

We pray you use your empowering strength with your righteous heart, to bring peace and shine eternally.



04
06

ヘキサルキア遺跡群
キャラクター紹介

基本操作編

10 ゲームの始め方
14 コントローラの使い方
16 戦闘画面の見方
17 アクション解説
20 メニュー画面の見方
21 ステータス解説
27 セーブ&ロード
28 ポケットステーションの使い方

上級操作編

34 剣を使った攻撃
38 魔法を使った攻撃
40 アイテムの使い方
42 フィールドの歩き方
46 冒険のヒント

お問い合わせ先：(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター TEL 03-3475-7444
ゲームの内容や裏技などに関するご質問にはお答えできません。あらかじめご了承ください。

For Japan Only



プレイヤー
1人



メモリーカード
1ブロック

PocketStation
対応

メモリーカード
+9-ブロック

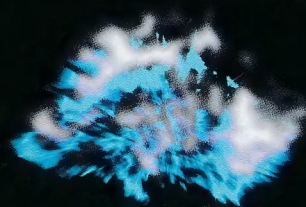


アナログコントローラ
対応

目

次

Thou, the one chosen by the Elements.
We pray you use your empowering strength with your righteous heart,
to bring peace and shine eternally.



Playing Manual

プロローグ

Prologue

element: 光のエネルギーを蓄積し、闇を照らす力を持つ不思議な水
晶。この世界の究極のエネルギー資源である。闇の魔力に封じられた
ものを解き放つ力も併せ持っている。純度と大きさによって力が異な
り、最大級の大きさを持つ「グローバルエレメント」は、闇の力を具印す
るといわれている……

光と闇の戦い 運命は一人の男に託された…

戦乱に明け暮れた「バルジ帝国」は、
新大陸「ウル・ノルド」の地に
魔力を生み出す秘石「エレメント」を発見。
人々は帝国の発展とさらなる繁栄を感じていた。
しかし、それは禁断の扉を開く結果を招く……

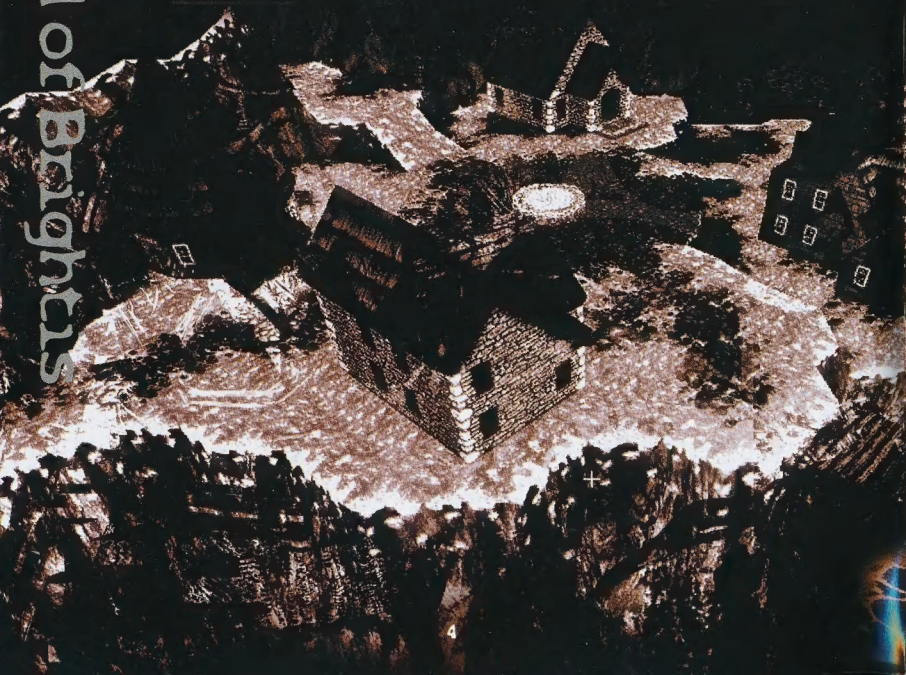
突如あらわれた魔族「ノークル」。
古代の遺跡から蘇った闇からの使者は、
大いなる力を持つ秘石「ダークエレメント」を復活させ、
世界を再び魔族のものにしようと目論んでいた。
事態を重く見た軍部は掃討部隊を向かわせるが、
魔族の強大な力に対してなす術もなかった。
もはや魔族の力に対抗するには、
この地のどこかに隠されているという
魔力を封じる力を持つ秘石
4つの「グローバルエレメント」を使うしかない。

人間と魔族との生存をかけた戦い……

生き残るためには「グローバルエレメント」を見つけ出し、
魔族を再び闇へと封印するほかないのだ……

エルサード

「ウル・ノルド」の上陸起点に築かれた街。以前は大勢の入植者や軍人で賑わっていたが、いまでは「ヘキササルキア遺跡群」から逃げ帰った軍人や本国に帰ることができずに残された人々がわずかに生活しているだけである。



ヘキササルキア遺跡群

「ウル・ノルド」全域に散らばるかつての文明の遺産ともいえる場所。中央に位置するヘキササルキア城の周囲にいくつもの遺跡が存在している。「エレメント」の多くはこの遺跡群の中から発掘され、そのどこかに伝説の「グローバルエレメント」も隠されているといわれている。

人類の繁栄を夢見て大勢の人々が新大陸へ赴いた。だが、現実の世界はそれとは遥かにかけ離れた姿を見せる。新大陸に立つ者、その誰もが運命の荒波に翻弄されていた……

「第二次派遣隊」として「ノーグル」掃討に加わった剣士。純粋な軍人ではなく、金のために戦う、いわゆる傭兵である。戦闘経験は浅く、兵士としての腕もまだまだ未熟なため、精鋭揃いの「第二次派遣隊」においては後方支援の役目についていた。おかげで九死に一生を得るが、それはこれから始まる戦いの序曲に過ぎなかった。



人類

mankind

本名、年齢、出生などそのすべてが謎に包まれた女。遺跡の中に眠るエレメントと魔法の研究のために「エルサード」にとどまっている。

魔女



カペラ

「エルサード」の街はずれに住む女狩人。近辺の地理や状況に詳しく、自然や動物の変化にも敏感で「ノーグル」の出現をいち早く察知していた。



アルクトウルス

魔族

ENEMY

古の魔族ノーグル

全知全能を求める謎の魔導師「アルクトウルス」

魔王の娘と呼ばれている女召喚士

「ギユティ」、闇の神官の後を継いだ

巨漢の暗黒司祭「ラサルハーグ」の

3人をして魔族三賢者と呼ばれている。

ギユティ

ラサルハーグ

基本操作

BASIC MANUAL

BRIGHTIS

ブライティス

Those who are chosen by the Elements,
We pray you use your overpowering strength with your righteous heart, to bring peace and shine eternally!

ゲームの始め方

information

ゲームの紹介

「ブライティス」は、3D空間を自由に進んでいくアクションRPGです。プレイヤーは主人公に成り代わり、「ウル・ノルド」に散らばる遺跡の中を自分の足と剣の技を駆使して進んでいかなければなりません。敵と戦うことによって自身の能力も上昇していきますが、剣の技を覚えてくれる軍人たちから独自の攻撃技術を習得することもこのゲームの特徴です。ときには走り、ときには跳び越え、といったアクションもマスターすれば、ゲームの面白味は2倍にも3倍にもなるでしょう。行く手を阻むのは、魔族「ノーグル」ばかりではありません。迷宮に仕掛けられたワナや落ちると大ダメージを被る細い足場などに注意しなければ目的を達成することはできません。

intention

ゲームの目的

この世界のどこかに隠されているという4つの「グローバルエレメント」を探し出し、「ダークエレメント」の力によって「ノーグル」たちを封印するのがプレイヤーに課せられた使命です。ただし、「グローバルエレメント」を手に入れるには、「ウル・ノルド」に点在する遺跡をくまなくまわる必要があります。また、クリアに要した時間やレベルなどによってプレイヤーのランクが変わってきます。(⇒49ページ)



flow

ゲームの流れ

主人公は最初、敵の本拠地ともいえる「ヘキサルキア城」から「エルサード」の街へ逃げ帰ってきます。「エルサード」は体力の回復や技の習得、新たな情報の入手ができる場所なので、この街を起点として各遺跡の探索に出発します。ゲームの後半になればなるほど強大な敵と出会うため、いま自分のレベルでは勝つことができないと判断したら「エルサード」に戻り、武器や防具を買い替えたり、新たな剣の技を習得するといいいでしょう。また、「ブライティス・ポケット」(⇒28ページ)をプレーすることでスキルポイントやアイテムを得ることができます。



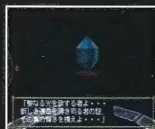
武器、防具強化、技の習得



遺跡探索 ← スキルポイント、アイテムの獲得



エレメント



Game Start

ゲームの開始

プレイステーション本体にディスクを正しくセットして電源を入れてください。オープニングが終了すると画面に「PUSH START BUTTON」と表示されますので、STARTボタンを押してください。モードセレクト画面(⇒13ページ)に切り替わります。



Game Over

ゲームオーバー

主人公のHP(ヒットポイント)ゲージがゼロになるとゲームオーバーとなり、最後にセーブした場所(⇒27ページ)からやり直しになります。ヒットポイントは、敵の攻撃を受けたり、崖から落ちたり、ステータス異常になると減っていきます。



Mode Select

モードセレクト

+ New Game(ニューゲーム)

ゲームを最初から始める場合を選択します。

+ Continue(コンティニュー)

セーブデータを使って前回の続きから始める場合を選択します。セーブデータを作るにはメモリーカードが必要です。(⇒27ページ)

+ PocketStation(ポケットステーション)

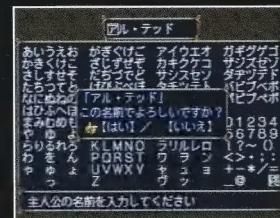
PocketStation(ポケットステーション)を使ってミニゲームをプレイすることができます。(⇒28ページ)



※メモリーカード、PocketStation(ポケットステーション)は別売りです。

+ 名前の入力

New Gameを選択すると主人公の名前を入力する画面になります。方向キーでカーソルを移動し、○ボタンで入力したい文字を決定します。間違った場合は、L1、L2、△、□ボタンを押せば1文字ずつ削除することができます。なにも入力せずに「終」を選択すると名前が「アル・テッド」になります。



コントローラの使い方

Controller

コントローラ

「ブライティス」の基本操作は戦闘画面とメニュー画面のふたつにわけることができます。各ボタンの利用方法は下図と右ページの一覧を参照してください。

+ アナログコントローラ



※振動機能のON/OFFはLED点灯/消灯にかかわらず、メニュー画面のコントローラ設定でおこないます。
※振動機能をONにして、LEDが点灯している時のみ振動します。

メニュー画面で使用するボタンについては、「メニュー画面」と表記してあります。また、アナログコントローラのみに対応しているボタンは「アナログのみ」と表記してあります。

+ コントローラ



Key Configuration

操作説明

- ボタン (アクションボタン)
- 連携攻撃 (+ × ボタン)
- 潜め攻撃
- 話す
- 看板や張り紙を見る
- アイテムを拾う
- 宝箱を開ける
- キーエレメントを使う
- 決定「メニュー画面」

- ×ボタン (アタックボタン)
- 剣の使用
- コマンド攻撃 (+ 方向キー)
- キャンセル「メニュー画面」

- ボタン (ジャンプボタン)
- ジャンプ

- △ボタン (アイテムボタン) アイテムセット時
- 魔法の使用
- アイテムの使用
- アイコンの選択 (+ 方向キー)

方向キー

- ダッシュ移動
- 方向変換 アナログのみ

L1ボタン

- カメラ左回転

R1ボタン

- カメラ右回転

L2ボタン

- スロー移動 (+ 方向キー)

R2ボタン

- 防御

START ボタン

- メニュー画面表示 (→20ページ)

SELECT ボタン

- 視点変更「自在視点」(→19ページ)

アナログモードスイッチ アナログのみ

- アナログモードの切り替え

左スティック (L3ボタン) アナログのみ

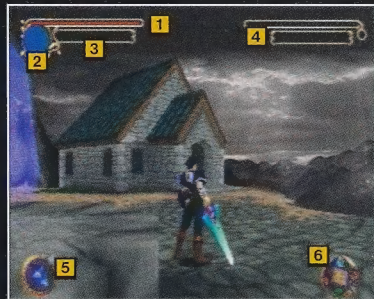
- スロー移動～ダッシュ移動
- 視点変更「自在視点」(すばやく2回押す)

右スティック (R3ボタン) アナログのみ

- カメラ位置の変更

※ボタンの割り当てはシステム設定のキーコンフィグで変更することができます。

戦闘画面の見方



HPゲージ 1 棒状に伸びた赤いゲージは、プレイヤーの体力(ヒットポイント)をあらわしています。敵の攻撃を受けたり崖から落ちたりすると少しずつ赤い部分が短くなり、すべてなくなった場合はGAME OVERとなります。

MPゲージ 2 球状の青いゲージは、プレイヤーのMP(マジックポイント)をあらわしています。HPゲージと違ってMPゲージはゼロになってもGAME OVERにはなりません。時間がたつとMPは少しずつ回復していきます。

ライトゲージ 3 棒状に伸びた黄色のゲージは、プレイヤーの持つエレメントの光のエネルギーの残りを示しています。ダンジョンなど、暗いところに入ると時間の経過とともにゲージが減っていきますが、たいまつやエレメントを置く台座で光のエネルギーを補給することができます。また、ゲージ上に表示されるアイコンは、現在プレイヤーが持っているキーエレメントの数をあらわしています。

エネミーHPゲージ 4 プレイヤーのHPゲージと同様で、敵キャラクターのHP(ヒットポイント)をあらわしています。表示されているゲージは、プレイヤーが最後に攻撃を加えた敵キャラクターのもので、これがゼロになると敵キャラクターは消滅します。

コンパス 5 プレイヤーがどの方向を向いているかをあらわしています。コンパスの尖った先が、真上を指しているときに北を向いた状態となっています。アイテムボタンで表示することができるマップ(▶42ページ)とあわせて使うといいでしょう。

アイコンゲージ 6 プレイヤーが現在セットしているアイテムを表示しています。アイテムボタンでアイテムを使用することができ、アイコン設定(▶23ページ)をすることで戦闘中にもアイテムの切り替えをすることができます。

ACTION 1

アクション解説

アクション(○ボタン)

○ボタンは場面ごとに適切なアクションをし、攻撃もできるボタンです。

✦ 剣撃(溜め技)

○ボタンを押す長さによって6種類の技を出すことができます。(▶36ページ)

✦ 剣舞(連続技)

○ボタンと✕ボタンを組み合わせることで5種類の技を出すことができます。(▶37ページ)

✦ 話す(読む)

✦ アイテムを取る

✦ 宝箱を開ける

✦ キーエレメントを使う

✦ レバーを動かす



※戦闘画面やメニュー画面での選択時の「決定」にも使用します。

攻撃 (Xボタン)

Xボタンはおもに攻撃に使用するボタンです。

← 基本技

Xボタンと方向キー、ジョイスティックのボタンなどを組み合わせることで様々な技を出すことができます。(→32ページ)

← 剣技(コマンド技)

Xボタンと方向キーを組み合わせるとコマンドによって様々な技を出すことができます。(→32ページ)

※戦闘画面やメニュー画面での選択時の「キャンセル」にも使用します。

ジャンプ (Oボタン)

Oボタンはジャンプボタンです。ジャンプ移動しながらジャンプすると空を滑るような移動ができます。

← ジャンプ

谷を飛び越えたり、空中を滑るような移動から足場へと移動する際にも使用します。連続ジャンプが難しい場合は、足場のギリギリまで通常移動で近づいてからジャンプしてください。



アイテム&魔法 (△ボタン)

△ボタンはアイテムと魔法を使用するボタンです。

← アイテムを使う

アイテムゲージに表示されているアイテムを使用します。またアイテムは何度でも使えますが、消費アイテムは使用できなくなると使えなくなります。

← 魔法を使う

アイテムゲージに表示されている魔法を使用します。MPゲージにマジックポイントが残っていない場合は魔法は使えません。

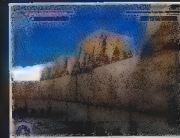


視点変更 (SELECTボタン)

SELECTボタンを押すと視点が変更され「自在視点」になります。

← 「自在視点」

主人公の立っている位置を中心に上下左右、90度を見渡すことができます。「自在視点」使用時は、防壁となるので注意してください。防壁をクリアするアイテムはこの視点で見つけることができます。もう一度SELECTボタンを押すと視点が戻ります。



メニュー画面の見方



アイコン 1 メニュー画面には8種類の項目があります。アイコンは、選択した項目を表示しているのをあらわしています。

Lv(レベル) 2 プレイヤーのレベルをあらわしています。EXP(経験値)を得ることによってレベルは上がっていきます。

HP(ヒットポイント) 3 プレイヤーの体力をあらわしています。この数値がゼロになるとゲームオーバーになります。

MP(マジックポイント) 4 プレイヤーの魔力をあらわしています。数値がゼロの状態や使用する魔法に必要なマジックポイントの残っていない場合は、魔法は使えません。

STR(ストレンクス) 5 プレイヤーの攻撃力をあらわしています。

INT(インテリジェンス) 6 プレイヤーの魔法の威力をあらわしています。

DEF(ディフェンス) 7 プレイヤーの防御力をあらわしています。

MGR(マジックリフレクション) 8 プレイヤーの魔法を返す防御力をあらわしています。

必要EXP、累積EXP(9ボタンで切り替え) 9 プレイヤーの経験値をあらわしています。必要EXPは、次のレベルに必要な経験値をあらわしています。

SKILL 累積SKL(9ボタンで切り替え) 10 プレイヤーが獲得したスキルポイントをあらわしています。スキルは必多得時に使うことでさまざまなスキルポイントがあらわされます。

GOLD 11 プレイヤーの所持金。金貨をあらわしています。

魔法 12 プレイヤーが使える魔法をあらわしています。

装備 13 プレイヤーが現在装備している武器、防具、リングなどを表示しています。

場所 14 プレイヤーが現在いる場所をあらわしています。

プレイ時間 15 ゲームスタートからのプレイ時間を表示しています。イベントや、この時間と同じ長さになるとあります。また、エンディングのシーンやときにこの「プレイ時間」によって、プレイヤーのランクが決定されます。

STATUS

ステータス解説

メニュー画面では、9ボタン(設定)と9ボタン(スキル)の両方ともを押さなければ、他のボタンは使えません。メニュー画面の切り替えには、右上のボタンを選択します。



ステータス

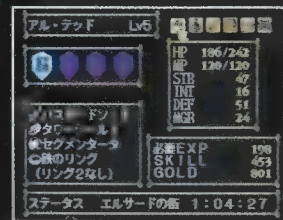
プレイヤーの状態や現在のレベルに必要なのは、B(経験値)などを確認することができます。

ステータスの上がり方

敵を倒すことにより得られる経験値が一定の数値を越えると主人公のレベルがアップします。レベルが上がると各ステータスも上昇し、剣の攻撃力、魔法の威力も大きくなります。次のレベルに必要な経験値は「ステータス」画面で確認することができます。

スキルについて

敵の技を「ガード」するためには「スキルポイント」が必要です。自分の攻撃が当たったときに出る数値が「スキルポイント」で、経験値と違って敵を完全に倒す必要はありません。切り替えて得られる「スキルポイント」が変わり、高度な技を使えばより多くの「スキルポイント」を獲得することができます。(→新ページ)





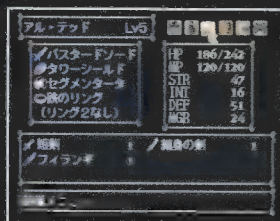
アイテムメニュー

所持しているアイテムを使用したり捨てたりすることが出来ます。アイテムには消費アイテムと永久アイテムがあります。永久アイテムは何度使用してもなくなることはありません。



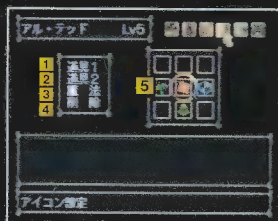
装備メニュー

武器や防具などの装備アイテムを装備したりはずしたりすることが出来ます。初期装備の武器と防具は装備することができません。



アイコン設定

アイテムをアイコンとして登録することによって、戦闘中などに簡単に使用することが出来ます。戦闘中に \odot ボタンを押したまま方向キーを動かすと登録したアイテムを選択できるようになります。



消費アイテム 消費アイテムを登録することができます。消費アイテムは数に限りがあるので、所持している消費アイテムを使い果たした場合は、アイコンがなくなります。

道具 永久アイテムを登録することができます。永久アイテムは使用回数に制限がないので何度も使うことができます。

魔法 獲得した魔法を登録することができます。魔法を獲得していない場合は登録することができません。

削除 アイコン設定エリアに登録したアイコンを削除します。一度削除して、別の位置に再度登録することもできます。

アイコン設定エリア 登録したアイテムや魔法を登録する場所です。戦闘中にこのエリアを上下左右に移動させてアイコンを選択します。

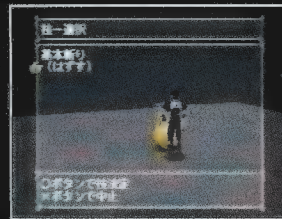


技設定

剣を使った基本技、剣撃、剣舞、剣技の登録と設定に使います。基本の技、ボタン割り技、ボタン割り技、コマンド入力技について、30ページで詳しく解説しています。

★ 剣攻撃の登録と削除

剣を使った攻撃を登録するには、登録したい技を「習得」しておく必要があります。「習得」していない技は登録することができません。また、技にはたくさん種類がありますが、登録できる数に制限があります。敵の特性にあわせて、実際に使う技を入れ替えるといいでしょう。削除を使うと、登録した技をいったんはずしておくことができます。



★ 基本技

基本技は主人公が最初から使える剣の技です。攻撃ボタン(△)と各ボタンの組み合わせによって、最大で5種類の技を登録することができます。

★ 剣撃(ボタン割り技)

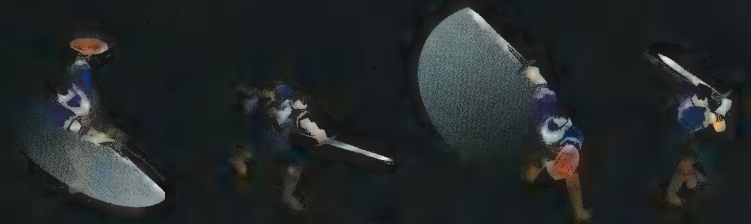
剣撃はアクションボタン(○ボタン)を押し続けることで出ることができる技です。押している時間が長ければ強いほど威力な技を使うことができ、最大で8秒まで溜める技を使うことができます。

★ 剣舞(ボタン割り技)

剣舞は攻撃ボタン(△ボタン)とアクションボタン(○ボタン)の組み合わせで出ることができる技です。溜まっている剣舞は敵の攻撃は当たりますが、剣舞で連続した技を設定することができます。

★ 剣技(コマンド入力技)

剣技は攻撃ボタン(△ボタン)と方向キーを組み合わせたコマンドを入力することによって出ることができる技です。入力パターンは全部で5種類あります。





システム設定

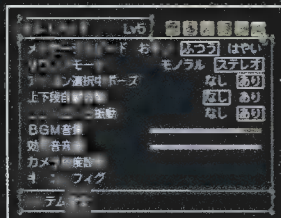
メインメニューのセーブデータやBGMの音量を変更するときに使用します。また、ここでキーコンフィグも設定できるため、自分の使いやすいようにボタン配置を変更するのいいでしょう。

+ カメラ角度設定

画面上の主人公の見え方を変更するのことができます。方向キーの上下で俯瞰(ふかん)の角度調整、左右で距離を設定できます。また、**○**ボタンを押すとデフォルトの設定に戻ります。

+ 上下段自動攻撃

上下段自動攻撃を「あり」にするとモンスターの高さを自動判別し、その高さが低ければガード斬り、通常であれば近接攻撃。高い場合はガード昇斬りの攻撃になります。



save & load

セーブ&ロード

+ セーブ

画面上に現れる青い結界(セーブエリア)で、ここまでのゲームの状態を記録をすることができます。青い結界の中心に立ちアクションボタンを押してメニューを画面でください。メモリーカード、もしくはPocketStation(ポケットステーション)に最大で16のセーブデータを残すことができます。

+ ロード

セーブメニュー画面でContinue(コンティニュー)を選択すると、ゲームの続きを始めることができます。ただし、セーブデータがない場合はロードをすることができません。セーブデータを残すにはメモリーカード、もしくはPocketStation(ポケットステーション)が必要です。



ゲームのセーブ		差込口2
1	アル・テッド Lv6 エルセーフ プレイ時間 1:01:48	
2	アル・テッド Lv6 海の洞窟 プレイ時間 1:07:05	
3	アル・テッド Lv6 海の洞窟 プレイ時間 1:29:09	
4	アル・テッド Lv7 海の洞窟 プレイ時間 1:33:36	

セーブブロックを選択してください

ポケットステーションの使い方

BRIGHTIS Pocket (download)

「ブライティス・ポケット」のダウンロード

「ブライティス・ポケット」は、PocketStation(ポケットステーション)専用ゲームです。本体にポケットステーションをセットし、モードセレクト画面で「PocketStation」を選択してゲームをダウンロードしてください。「ブライティス・ポケット」は本編のセーブデータを使うので、セーブデータをポケットステーションに残していないと遊ぶことができません。必要なブロック数は、ダウンロードに9ブロック+セーブデータに1ブロックで、合計10ブロックが必要になります。ダウンロードが終了したらポケットステーションの左右ボタンを押して「ブライティス・ポケット」を選択してください。決定ボタンを押すとモード選択画面に切り替わります。

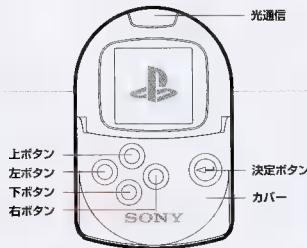
- 上ボタン 使用しません
- 下ボタン 使用しません
- 右ボタン 右に選択
- 左ボタン 左に選択
- 決定ボタン 決定(ボタンを押し続けるとメニュー画面となり、「EXIT」か「CONTINUE」を選べます。「EXIT」を選べるとミニゲームを途中で終了することができます)

※ PocketStation(ポケットステーション)は別売りです。

BRIGHTIS Pocket (play)

「ブライティス・ポケット」で遊ぶ

「ブライティス・ポケット」は本編に連動したミニゲームです。「ブライティス・ポケット」のミニゲーム中に得たポイントによって、本編の主人公を強くすることができます。逆に本編で得たアイテムを使って、ミニゲームをすることもできます。「ブライティス・ポケット」には数種類のミニゲームが入っていますが、ここでは「デュエル」と「カード」のふたつを紹介します。本編のゲームの進行具合によって、遊べるミニゲームの数は増えていきます。



load data&free mode

ロードデータ&フリーモード

「ブライティス・ポケット」には、本編に連動してアイテムを賭けたりする「ロードデータ」と通信対戦を利用して友だちと遊ぶことのできる「フリーモード」のふたつがあります。「ロードデータ」では、ミニゲームに勝つことで対戦キャラをどんどん増やすことができます。また、ミニゲームに勝つことによって、アイテムを獲得したりすることもできます。「フリーモード」は通信機能を利用して、友だちとミニゲームで対戦することができます。ミニゲーム中のキャラとも対戦できますが、どちらの場合もアイテムを獲得することはできません。(フリーモードで対戦するキャラは、一度ロードモードで戦った相手のみを選択することができます。まだ戦ったことのないキャラとはフリーモードで対戦することはできません)



delete data

データの削除

「ブライティス・ポケット」に別のゲームのデータや別のポケットステーション専用ゲームのデータを入れたいときは、「ブライティス・ポケット」のデータを削除してください。まずはじめに、ポケットステーションを時計画面か「ブライティス・ポケット」のタイトル画面を出した状態でプレイステーションのメモリーカード差込口1、もしくは2に差し込みます。次にプレイステーション本体にソフトを何も入れないで電源を入れます。画面上にメインメニューが出ますので、ここでメモリーカードの画面を選んでください。ポケットステーションの中に残されているデータを「DELETE」すれば、「ブライティス・ポケット」のデータは削除されます。

wireless battle

通信対戦

ポケットステーションどうして対戦する場合は、光通信機能を使います。通信対戦にはポケットステーション本体にそれぞれ「ブライティス・ポケット」がダウンロードされていて、対戦可能なゲームができる状態になっている必要があります。対戦可能なゲームは選択画面の「タイセン」で選べるものです。それぞれのポケットステーションで下記の操作を行って対戦してください。

- 画面右上に通信中アイコンが表示されたら通信準備をしてください。
- 光通信部分をなるべく相手の光通信部分と平行に近づけます。
- 通信中は、ポケットステーションを動かしたり通信部分を隠さないようにしてください。また、通信部分に蛍光灯の光が入らないように注意してください。
- OKが表示されれば通信完了です。上記の動作を繰り返して対戦を行います。

対戦キャラクターを増やす

「ブライティス・ポケット」は、ミニゲームに勝ち進むことによって、対戦キャラクターが増えていくようになっています。また、本編のゲームの進行とも密接に関係しているので、シナリオが進行したあとなどにも対戦キャラクターが増えている場合があります。本編のゲームを進めた後は「エルサード」の街の人や剣術士たちと話をしておくといいでしょう。一度戦って勝った相手は、そのまま対戦キャラクターとして「ブライティス・ポケット」に残るので、何度でも対戦することができます。逆に本編のゲームが進行していない状態だと「ブライティス・ポケット」の中のミニゲームもプレーすることができない場合があります。本編のゲームを進行させて「ブライティス・ポケット」に関する情報を聞くことによって、ミニゲームができる状態になります。

「デュエル」の遊び方

「デュエル」は三種類の剣の技を上手に組み合わせ、いろいろなキャラクターと対戦するミニゲームです。3つの技はジャンケンのグー、チョキ、パーと同じ関係にあり、相手の攻撃を予測してこちらの攻撃パターンを組み立てる必要があります。ただし、通常のジャンケンと違って、「デュエル」には「構え」と「崩れ」というふたつの体勢があります。「構え」のときに技を受けると「崩れ」になり、「崩れ」のときに技を受けることでダメージが発生します。つまり、技があいこであっても「崩れ」のときには技が出るのが遅いのでダメージを受けてしまうということです。こうして互いに攻撃を出し合い、先に相手の体力をゼロにしたほうが勝ちとなります。勝った後の対戦内容によってスキルポイントを獲得することができます。「デュエル」の説明は、「エルサード」の街はずれにあるレグルスの兵舎の壁にも書かれています。

★ ゲームの流れ

まずはじめに技の組み立てを行います。これをインターバルといいます。技には「ジャンプ」攻撃、「対空」攻撃、「下段」攻撃の3種類があります。「ジャンプ」は「下段」に強く「対空」に弱い(与えるダメージ2)、「対空」は「ジャンプ」に強く「下段」に弱い(与えるダメージ3)、「下段」は「対空」に強く「ジャンプ」に弱い(与えるダメージ1)という特長を持っています。次に技を出す順番を決めます。1回の戦闘で出す技は3つで、どの技を選んでかまいません。3回連続「ジャンプ」を選ぶといったこともできます。こうして自分の攻撃パターンを作ったら、相手と対戦に入ります。これをデュエルといいます。攻撃パターンにしたがって自動的に対戦がはじまり、どちらかの体力がゼロになるまでインターバルとデュエルを繰り返します。



「カード」の遊び方

「カード」はベインカードと呼ばれるカードの数字を相手よりも先に当てるミニゲームです。カードは1～7の数字で、1枚のカードを伏せて場に出し、残りの6枚を親と子、それぞれに3枚ずつ配ります。たとえば伏せられたカードが5の場合、ベインカードはこの5と隣あわないカード、つまり1,2,3,7ということになります。子から先にカードを場に出し、交互にカードを出し合います。相手の出したカードがベインカードだと判断したら「ベイン」と宣言することで、場に伏せられたカードを見ることができます。相手の出したカードがベインカードだった場合はベインカードの数字と同じ数のチップを相手から減らすことができます。逆にはずれた場合はベインカードと場札の合計数のチップを失ってしまいます。こうして、どちらかのチップがなくなるまで繰り返しゲームを続けます。ゲームに勝つと鉱石やアイテムがもらえます。「カード」の説明は、宿屋の中にある酒場の壁にも書かれています。



+ ゲームの流れ

まずはじめに賭けるチップ数を決めます。手持ちの鉱石ひとつにつき10のチップに交換できます。最大で5個の鉱石まで賭けることができます。最初は相手が親、こちらが子になります。親がカードを配ったら、場に伏せてあるカードの数字を予想します。先に場にカードを出すのは子のほうです。このとき注意しなければならないのは、場に出すカードの数字と伏せてあるカードの数字が続いていなければならないことです。こうしてお互いにカードを出し合います。相手の出したカードが続きの数字でないと判断したら手札の右側に位置しているドクロマークを選びます。判断が正しければ「Bingo!」、間違っていれば「Miss…」と表示されます。チップを失ったほうが子となり、どちらかのチップがゼロになるまで対戦を繰り返します。

上
級
操
作

ADVANCE MANUAL

BRIGHT18

剣を使った攻撃

technical information

技の種類と入手法

「エカサード」の習得には、剣の技を教えられる人々の剣士がいる。最初のみは基本技しか教えませんが、いろいろな技を教えることで技の種類はどんどん増えていきます。技には4つの系統があり、最終的には64種類にも及びます。ただし、それぞれの技を習得できる数には制限があり、最高で基本技5種類、剣撃9種類、剣舞5種類、剣技4種類の合計24種類となっています。技を「習得」するにはスキルポイントが必要で、スキルポイントは戦闘によって得ることができます。

初心者道場

剣士のひとり、レダルスにいる兵衛は、基本操作を教えられる初心者道場になっています。レダルスに話しかけると「初心者道場」というイベントがあらわれ、これを出現すると、基本技を使った攻撃を学ぶことができます。

attack ability

剣の攻撃力

剣の攻撃力は、主人公の装備している剣、スロニタ等のパワーを、使った技、によって決まります。「技解説」画面で技解説時に表示される数字は、攻撃力をどれくらい増やすかのパーセンテージになっています。つまり、150と書けばあれば、攻撃力を1.5倍にするということです。ここで、(スロニタ+剣の攻撃力)×技の数値/100が主人公の攻撃力ということになります。

剣の長さについて

剣には攻撃力のほかに長さがあります。いくら攻撃力の高い剣でも相手に届かなければダメージを与えられません。長い武器を持つためにガードを構えたい場合は、多少、威力は弱くても長さのある剣のほうが扱いやすいでしょう。長さは「装備メニュー」で確認することができ、S=ショート、M=ミッド、L=ロングの順に長くなっています。

acquire of skill

スキルの習得

技の「習得」に必要なのがスキルポイントです。スキルポイントは敵を攻撃すると獲得することができます。敵に攻撃をヒットしたときに出る数字は累積スキルポイントをあらわしています。数字の後ろにプラスされて出る数字が、その攻撃によって得られるスキルポイントです。もらえるスキルポイントは、技の種類と、連続で攻撃できた回数によって変わってきます。攻撃力の高い技をヒットさせたときよりも多くのスキルポイントを得ることができます。また、敵に攻撃をせずに連続で攻撃をヒットさせると、より多くのスキルポイントを得ることができます。その場合、スキルポイントは攻撃を当てた回数分累積されます。累積される加算値は、剣技が+3、剣舞で、剣舞+1、一定の通常技+1となっています。

通常で技解説時に表示される数字は、基本切りを100としたときの攻撃力の数字です。

スキルコイン

スキルの最大加算値を増やしてくれるアイテムがスキルコインです。初期状態でのプレイヤーの最大スキル加算値は10ですが、コインを1枚取るごとにプラス1されていきます。つまり、持っているコインの数によって加算ポイントの最大値を上げることができ、連続して攻撃をヒットさせることによって、最高で64のスキルポイントを獲得することができます。スキルコインは、ワールドのあらゆる場所で見つかるので、注意して探さないと見つかることができません。ワールドには全体的に64個のスキルコインが配置してあります。



基本技

基本技は全部で10種類あります。×ボタンとそれ以外のボタンが方向キーと組み合っせる技、動機をしながら、ジャンプをしながら、動きにハリコーションが多いのが特長です。実際の戦闘では、いかに多く使用することになるでしょう。まずこの基本技を自在に操れるようになります。

○	立ち攻撃
↑+△+×	歩行中攻撃
↑+×	ダッシュ中攻撃
○+×	ジャンプ中攻撃
R2+×	ガード中攻撃

剣撃(ボタン溜め技)

剣撃は全部で17種類あります。○ボタンを押しておくだけの技などには限られ、使うのに重くありません。まず敵の攻撃をかわしたか○ボタンを押し続け、一気に攻撃を仕掛けるのをなどに有効です。初段の段階では1秒溜めで3種類しか技を設定できませんが、後半になると8秒溜めを要する大技が抱えるようになります。

○	0秒溜め攻撃
○ (1秒押し)	1
○ (2秒押し)	2
○ (3秒押し)	3
○ (5秒押し)	5
○ (8秒押し)	8

※コマンド中に△は方向キーとあらわされています。

剣舞(ボタン連携技)

剣舞は全部で10種類あります。×ボタンと○ボタンの組み合わせで連続攻撃を繰り返すことができます。基本斬りを起動技として、2段攻撃のユウセースを舞えたあとに3段攻撃のストロートに変えれば、基本斬りユウセースストロートという連続技を使うことができます。連続技には3段止めといった場合に一度に役に繋がらないものもあります。止め技は、威力の高い大技で攻撃ボタン(×ボタン)で終わる技を指しています。

○+○	2段攻撃
×-○-×	3段攻撃
×-○-○	3段攻撃
○+○+○	4段攻撃
×-○-○-○	4段攻撃

剣技(コマンド入力技)

剣技は全部で10種類あります。方向キーと×ボタンを使ったコマンドを入力して出す技で、高度な操作テクニックを要します。コマンドは全部で5種類ありますが、どのコマンドにどの技を当てはめるのも自由なので、最初のうちには簡単なコマンドのところに行分がなくても使いやすい技を設定するといでしょう。

↑↑↑↑	
↑↑↑↑↑	
↓↑↑↑	
↑↓↑↑↑	
↑→↓→←→	

※コマンド中に△は方向キーとあらわされています。○はボタンを連続で押し続けることを表しています。

魔法を使った攻撃

magic enclose

魔法の封入

シナリオが進行して、主人公が「グローバルエレメンツ」を手に入ると魔法を抱えるようになります。魔法は火系、水系、雷系、回復系の4つの系統に分かれていて、それぞれの系統の魔法を「グローバルエレメンツ」に封入することで使えるようになります。封入は「エリキータ」にいる魔法がしてくれます。各系統の魔法は、条件を満たすことによってより強力にレベルアップすることができます。魔法はメニューを開いて、「ア」の設定で魔法をセレクトすれば、アイテムボタンで抱えるようになります。使用するとMPを消費しますが、MPは時間と共に回復するようになっています(グローバルエレメントを複製持てるようになれば、複製の魔法を抱えるようになります)。



※ 巻物の使い方

魔法は簡単に封入してもらい以外にも「巻物」を使って封入することができます。遺跡の中を探索しているときに魔法の系統を変えたい場合などに使用するといいでしょう。ただし、「巻物」は消費アイテムなので、一度使うとなくなってしまう。また、「グローバルエレメント」にもともと封入してあった魔法も「巻物」を使うことでなくなってしまうので、使うときには注意が必要です。



●● 炎系魔法(ファイアボール)

火の属性を持つ火球を飛ばす魔法です。直進する火球によって敵を攻撃します。レベルアップすることで、火球を2方向に飛ばせるようになります。



●● 水系魔法(ワタースhoot)

水の属性を持つ水の塊を飛ばす魔法です。近い敵に追尾していく水塊で攻撃します。レベルアップすることで、ヒット後に水柱が伸びるようになります。



●● 雷系魔法(サンダー)

雷の属性を持つ稲妻を落とす魔法です。奥の敵に雷を落とすので後ろに敵がいるときに有効です。レベルアップすることで水柱に稲妻を落とします。

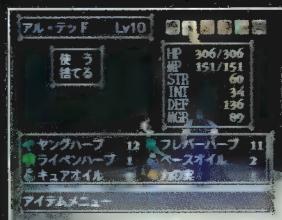


●● 回復系魔法(ヒーロー)

攻撃系ではなく防御系の魔法です。体力を回復するだけでなくマヒや毒といった状態も回復します。もしくは攻撃に要しないMPで体力を全回復させることができます。

アイテムの材料

アイテムには固有アイテム、汎用アイテム、装備アイテムの3種類があります。また、アイテムを使用する方法には、「アイテムメニュー」画面を開いて使ったりアイテムを正確に投げるなど、あらかじめ「アクション設定」画面でアイテムを設定しておいて、戦闘中にアクションボタンを利用してアイテムを使うやりかたの2種類があります。各アイテムが持つ効果などは、「アイテムメニュー」で確認することができます。



消費アイテム

「アインシュタイン」や「ハイネッケン」など、似たりかたじけなく、
てしまうアイテムを「消費アイテム」といいます。特に、
体力は限など、戦艦を良好に守るのに使います。
「アインシュタイン」は近江川として呉鎮守府に上ることができ
ます。



永久アイテム

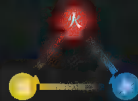
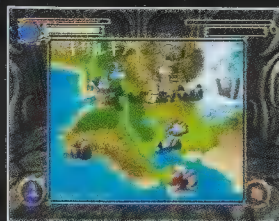
「地図」や「照準器」など、一度手入れてしまえば何月でも使用できるアイテムを「永久アイテム」といいます。夜血草など、アイテムに固定するアイテムも中にはあります。

三原アイランド

「装備アイテム」は装備することによって、ステータス値と「リアクト」や「リンク」の値を押し上げていく。「リアクト」は装備するだけで、魔法の抵抗力が上がり、音やまじに侵されなくなったりと、さまざまな効果を持つ。つまり「装備メニュー」で、武器や防具と同じように装備しておくことができます。

+ 芸術の感性について

裝備することによって、主人公のステータスをアップさせる武器や盾も広い意味では「装備アイテム」に属します。そして、これらの「装備アイテム」には、まれに属性と呼ばれるものが付いています。属性には、火、雷、氷の3種類があり、魔族は、この3属性と無関係の4系統に分かれます。火は雷に強く氷に弱い、雷は氷に強く火に弱い、氷は火に強く雷に弱い、という特性を持ち合わせています。

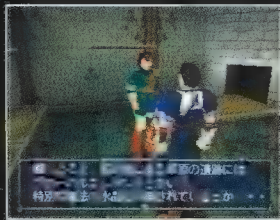


フィールドの歩き方

informer

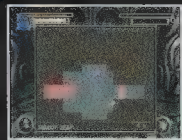
情報の入手

「ブライト」では、広大な「ウル・ノルド」をくまなく探索する必要があります。とはいえ、何度も何度も同じ場所を回ったり来たたりしていたのでは、なかなか先へは進めません。効率的な探索のためには、街の人との会話や道標での世界観などをしっかりと覚えておくことが重要です。自身を言葉に耳を傾ければ、常に自分が何をすべきかがわかるでしょう。もし冒険に迷った場合は、一度「ヘルサード」に戻ってみてみましょう。



マップを使う

フィールドや道標の中で無敵な行動するには、「地図」を上手に使う必要があります。フィールドのほとんどは網羅されていますが、道標の中については、その道標の中に隠されている「地図」を見つけておかなければ使うことができません。道標の中の「地図」を手に入れるには、敵を全滅させる、宝箱を見つける、1アップを解除する、などそれぞれ条件が異なります。「地図」はアイテムボックスで使うことができ、SELECTボタンを押すことで、最小マップの操作説明を見ることができます。



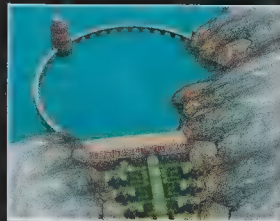
UR NORUD

道標の世界「ウル・ノルド」

「ウル・ノルド」全域に広がる道標群。「第一汎道標」の調査によって、すでにその存在は確認されていた。境の監視に用いられた「菊の洞窟」、巨人を退かい施設と思われる「湖の道標」切り立った絶壁に位置す

る「山の中の谷」。万年前によって閉ざされた「山の城」……。そのどれもが永遠に道り人の目に触れることを固く願った。そして、何が待っているか……

Hexsalkia



湖の道標：湖に位置する「菊の洞窟」跡の遺跡。つ、ウル・ノルドの水中で朽ちかへており、水門を開かなければ道標の奥に入ることができない。



山の道標：道が昔に建ち、今なお人がくまなくつらぬく道。内流は円筒状のロープや、それを以てなく複雑な回路で、壁にも重なっている。

elthard

エルサードの街

層階の拠点となるのが「エルサード」の街です。ここでは、体力の回復、武器や防具の入手、技の習得など、大要の能力を格段にアップすることができるばかりでなく、今、この地で何が起きているか、といった情報を入手することもできます。戦いに疲れたり、自分のすべきことがわからなくなったりしたときには、「エルサード」の街に戻るというでしょう。

◆宿屋

女主人、ミツの経営する宿屋です。ここで「休憩」すると主人公の体力が完全に回復します。宿屋の中には情報があり、ここでサケツステーションの「カード」ゲームのルールや遊び方を学ぶことができます。

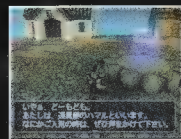
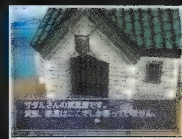


◆武器屋

武器商人のナツキが経営する武器屋です。勇者、使用する剣や脇刀、盾の製作以外にも、冒険の途中で手に入れた「鉱石」を渡すことで新たな武器を作り出してくださいます。

◆道具屋

カワサの経営する道具屋です。店というよりは、ナツキや自衛が道具を売り物と考えたほうが良いでしょう。各階、アイテムを取り扱っている以外に、特徴的なアイテムについて情報を教えてくださいます。

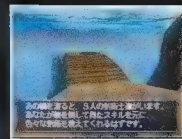


◆道場

3人の剣士が教える技の道場です。「キルゼイン」が店長で、技を伝授してくれます。「初心者道場」もここにあります。また、レグルスの長官の壁には「紅蓮の書」ゲームのルールや遊び方が書いてあります。

◆魔法の家

「エレメンツ」の研究をしている魔法の住み家です。ここでは、「タロー」や「エレメント」に魔法を封入してもらうことができます。封入にはお金がかかりますが、一度、封入した魔法は別々のものに入れ替えた場合でもここに戻れば元に戻してもらうことができます。

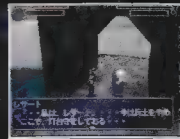
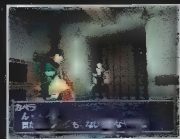


◆カベワの家

女主人、カベワの住み家です。カベワは「カベワ」の広い道場で狩りをしていました。狩りの結果について詳しく知っています。何かの噂や謎に二重あるときには両方のもとに行きたいというでしょう。

◆灯台

灯台司のレナードが運営している灯台です。上層に上がると外音の方向が到着して動いてくれます。やがて灯台は壊れ、時折怪しかな音が聞こえます。



冒険のヒント

adventurous know how

冒険者の心得

最終決戦の前「冒険」は「グローバルエレメント」を押して出すことですが、そのためには敵々のラッパや試練をかいきりながら進みます。敵を全滅させる必要はありません。ラッパをばっばりして橋を架けねばならない、隠された宝箱見つけねばならない、その方法まで覚えておきます。中には移動をギンと化かして上から叩けるように、なつと先へ進むなどといった敵の特性を利用してオラップもあります。これら様々な戦術を完成させた上で目的を達成することになります。



キーエレメントを右側に置けば、その物体に重力が作用するはずじゃ……試してみい。

★「自在視点」を活用しよう

迷宮に世帯められたワザや隠されたアイテムを探索に見つけるためには、SELECTボタンを押して「自在視点」に切り替えましょう。ただし、その間は無防備になってしまうため敵の攻撃には注意が必要です。

★「休憩」で体力回復

宿屋や遺跡の中にある家では「休憩」することができます。「休憩」するとHP・SP・MPを完全に戻すことができます。体力がゼロになるとAMF（OVER）なる名のアンビバポットの残りが減ります。



SELECTボタンを押すことで、自由に視点を変えられる。この「自在視点」に切り替えるのだぞ。

エレメントとは?

「ドラリアス」の世界には3種類の「エレメント」が存在します。このうち主人公が最初に手に入れた「キーエレメント」と「グローバルエレメント」のふたつです。「キーエレメント」は文字通り、遺跡の探索のキーとなるアイテムです。省のエネルギーを蓄積し、闇を照らすことができます。さらに、闇の魔力に封じられたさまざまな物を解き放つ力を持っています。画面左上のウイザージで持っている「キーエレメント」の数とそのエネルギーの残りがわかるようになっています。「キーエレメント」は数多く持つほどそのエネルギーが増し、長く使えます。ただし、「キーエレメント」は、見つけたその遺跡の中でしか使うことができません。いったん表に出てしまうと遺跡のラッパなどは元に戻ってしまうので注意が必要です。「グローバルエレメント」は、コロシアムに大きな「エレメント」で、その内部に魔物を封じ込めることができます。「グローバルエレメント」は全部で4つ存在しています。

★キーエレメント

遺跡の奥に落ちている、敵を倒すことで手に入ることができる小さな水晶。「キーエレメント」を持ち、光のエネルギーを使うことができるようになります。自分の残りがなくなるだけでなく、闇の魔力に封じられたものを解放することができます。

★グローバルエレメント

「キーエレメント」に比べて、はるかに大きく神秘的な水晶。「ワークエレメント」の力を引き出すキーとなるだけでなく、さまざまな魔力を呼び込めることにより、魔物を使うことができるようになります。

★タークエレメント

「ベネセルギア城」の最深部にある動層の上部にまつられているといわれる、大きな水晶。これを支配できるほどの魔力を持つといわれている。魔物たちは「タークエレメント」の力を使うことで闇の魔力を復活させようとしているが……

エレメントを使う

✦ 「台座」を活用しましょう

「キーエレメント」を取る台座は、遺跡に仕掛けられたトラップを解除するカギになるばかりでなく、「キーエレメント」の出し入れをすることで光のエネルギーの補充をすることもできます。また、台座に収めた「キーエレメント」は、そのまま取っておかなければトラップを解除できないものと一度解除してしまえば、はずして置いていけるものに分かれています。「キーエレメント」の数が足りなくならないように注意しましょう。

✦ 闇の宝箱

遺跡の中を探索していると「闇の力で封印されている」というメッセージが出る宝箱があります。この宝箱を開けるには、その遺跡の中にあるキーになるアイテムである「グローバルエレメント」や「夜伽草」を手に入れる必要があります。キーになるアイテムが手に入ると遺跡の中が明るくなり、闇の力の封印が解けて宝箱を開けることができるようになります。

混沌の遺跡と豪族の墓

「混沌の遺跡」と「豪族の墓」は、旧世界の遺物で、かつては神殿と呼ばれていた場所です。これらは、普通の遺跡とは違い、次第に深い階層に潜ることができるという変わった性質を持っています。内部には、ほかでは手に入れることのできない珍しいアイテムも隠されています。

boss

ボスとの戦闘

「ヘキサルキア」の各遺跡には、いわゆるボスキャラクターと呼ばれる手強い敵がひそんでいます。あるものは「グローバルエレメント」を守っていたり、あるものは遺跡に入った者を地上に帰さないなど、それぞれが目的を持っていますが、主人公にとっては倒すべき相手であることに変わりはありません。各ボスは、特長的な攻撃パターンを持っており、この攻撃に対処する方法を見つけてくることがクリアへの近道となるでしょう。

✦ ヘルハウンド

「草原の遺跡」に放たれた召喚魔獣。素早い動きと強力な牙による攻撃でヒットアンドアウェイを繰り返す。何度か攻撃を加えるとさらに凶暴な姿へと変貌する。



decision

終了判定

「ブライティス」では、ゲームをクリアしたあとにプレイヤーの「ランク」が判定されます。判定の材料になるのは、1.クリアしたときのレベル、2.クリアにかかった時間、3.集めたスキルコインの数、の3つです。レベルは低いほどよく、クリア時間は短いほど優秀で、スキルコインの数は多いほど好判定となります。また、クリアデータをセーブし、そこからまたゲームをスタートさせると「ランク」に応じたアイテムを最初から持った状態でプレーを開始することができます。クリア後は再度終了判定が行われるので、好ランクを目指して何度もチャレンジしてみてください。

プロデューサー	赤川 良二(Arc Entertainment Inc.)
監督	横田 幸次(Shade Inc.)
ディレクター	永嶋 敦(Arc Entertainment Inc.)
ゲーム企画・開発	Shade Inc. Quintet co, Ltd.
プログラム	高橋 幸生 永島 純 吉田 充 村田 茂人
グラフィックデザイン	横田 久 渡辺 和芳 松前 俊邦 杉山 直孝 高橋 学 林田 淳 高橋 好則
ゲームデザイン	高橋 幸生 横田 久
プランナー	鶴 剛史
アシスタント	千葉 賢
サウンド	曳地 正則(QUINTET) 金田 直樹(QUINTET) 関 正道(SCEI)
タイトルロゴデザイン	阿部 英一
オープニングムービー	Rapael digit & studio 猪原 健夫 久保田 智之 檀上 誠 中村 泰子



エンディングムービー

Arc Entertainment Inc.

田中 真

中川 俊彦

池田 優子

酒井 新

畑中 誠文

スペシャルサンクス

小川 道子

橋本 昌識(QUINTET)

大槻 潮(QUINTET)

TAHJI

松田 裕(SCEI)

QAマネージャー

水野 雅之(SCEI)

デバッグスタッフ

SCEI

沖中 大祐

山本 幸治

長井 実果

坂本 遼早

佐々木 基

磯野 奈緒子

松山 陽子

プロモーション

佐伯 雅司(SCEI)

小室 吏(SCEI)

山口 光秀(SCEI)

販売企画

内藤 克彦(SCEI)

イラスト

後藤 基介(PASTEL INTERNATIONAL)

解説書編集

T・D・H

パッケージコーディネーター

森 栄二郎(SCEI)

鈴木 宏枝(SMC)

エグゼクティブプロデューサー

佐藤 明(SCEI)



he will be chosen by the Master

we pray you use your empowering strength with your righteous heart, to bring peace and shine eternally.

GARAGE <http://www.scei.co.jp/>

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする。
Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

SCPS 10105

©1999 Sony Computer Entertainment Inc. Produce by Arc Entertainment Inc.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks, "DUAL SHOCK" and "PocketStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.